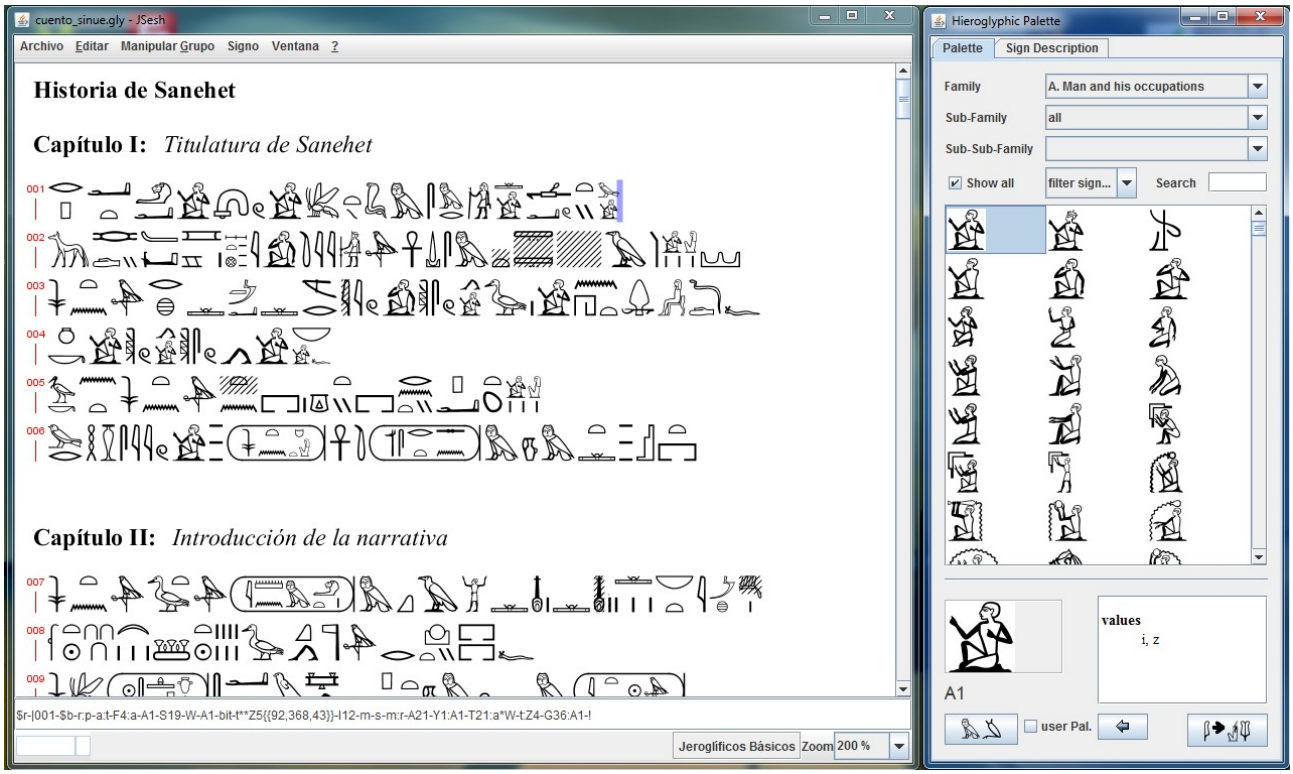
Manual de uso del programa JSesh



Jesús Pérez Adán

www.cartuchosrealesegipcios.es

Manual JSesh

por Jesús Pérez Adán

Instalación del programa Jsesh:

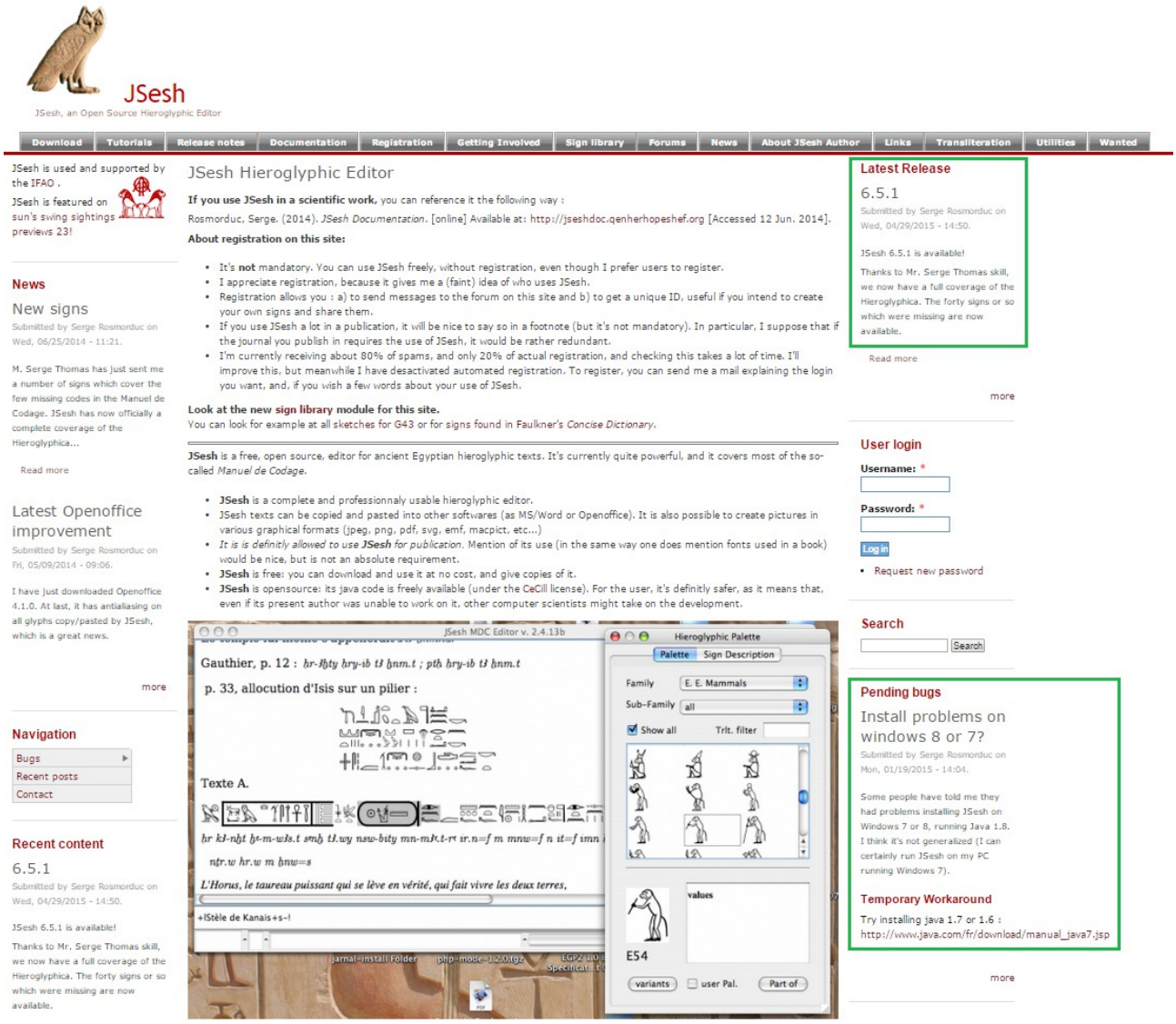


imagen 1

El programa JSesh es un editor multiplataforma de textos jeroglíficos de libre distribución (LGPL) el cual tiene un conjunto de herramientas destinadas a su manipulación. Ha sido desarrollado por Serge Rosmorduc y ocupa tan solo 25 Mb en el disco duro.

JSesh soporta la mayor parte de los comandos del *Manuel de Codage* (Manual de Codificación) y permite editar textos jeroglíficos empleándolo. También puede hacerlo a través de su **barra de herramientas**, destinada más bien a principiantes,

pero que cuando aprenda a utilizar los comandos verás que te resultará más lenta. Algunas características del *Manuel de Codage* (MdC) no están disponibles a través de ésta **barra de herramientas**, pero siempre tienes la oportunidad de escribir directamente los comandos en el lugar destinado para ello.

Para instalar el programa lo primero que tenemos que hacer es acceder a la pagina Web (imagen 1) y proceder a la descarga del mismo según nuestro sistema operativo (Windows o Mac). En mi caso he procedido a descargar la versión para Windows. Este programa está hecho con el lenguaje de programación Java por lo que antes de instalarlo deberemos cerciorarnos de que lo tenemos instalado. Si no es así procederemos a la descarga e instalación siguiendo los pasos correspondientes descritos en la pagina de Java. Si después de la instalación de Jsesh, el icono del programa no apareciese en nuestro escritorio lo podremos localizar a través del botón de *Inicio* de Windows e introduciendo «Jsesh» en la caja de búsqueda.

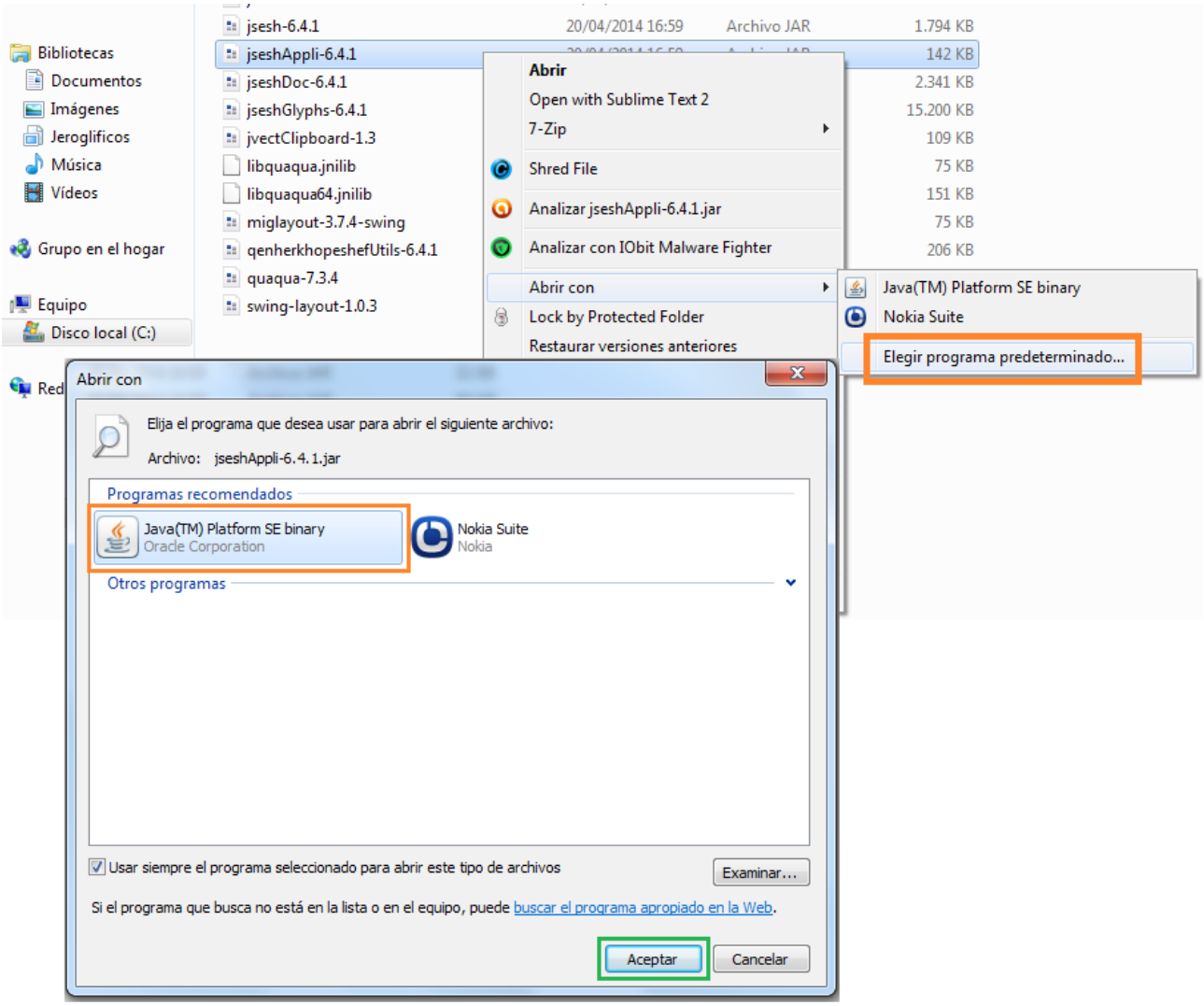


imagen 2

Puede ocurrir que al querer ejecutar el programa no arranque o nos muestre un aviso de error, si es así, lo más seguro es que el problema radique en la versión de Java que tengamos instalada. Vaya a *Panel de Control /Programas /Desinstalar un programa* y cerciórese de la versión. En algunos casos no funciona con la última de Java (versión actual 1.8) teniéndose que ser instalada la inmediata anterior (1.7). Ésta la podrás encontrar en uno de los enlaces de la pagina del Jsesh. Seguramente haciendo esto habrás resuelto el problema.

También cabe la posibilidad de que su ordenador trabaje a 64 bits, si es así la instalación se complica un poco. Por favor siga los siguientes pasos después de instalar el programa (imagen 2):

- Acceda a *Disco Local (C:) /Archivos de Programas (Program Files) /Jsesh /LibJsesh*
- Al abrir esta última carpeta encontrará el archivo denominado *JseshAppli-xxx*
- Con el menú contextual de este archivo elija la opción *abrir con* y seleccione *elegir programa seleccionado...*
- Se abrirá una ventana y en ella seleccione *Java (JM) Platform SE binary*
- Cuando se abra el programa, crea un un acceso directo en el escritorio

Para instalar Jsesh en ordenadores con sistema operativo Mac siga las instrucciones dadas en la pagina Web del desarrollador.

Las ventanas de Jsesh:

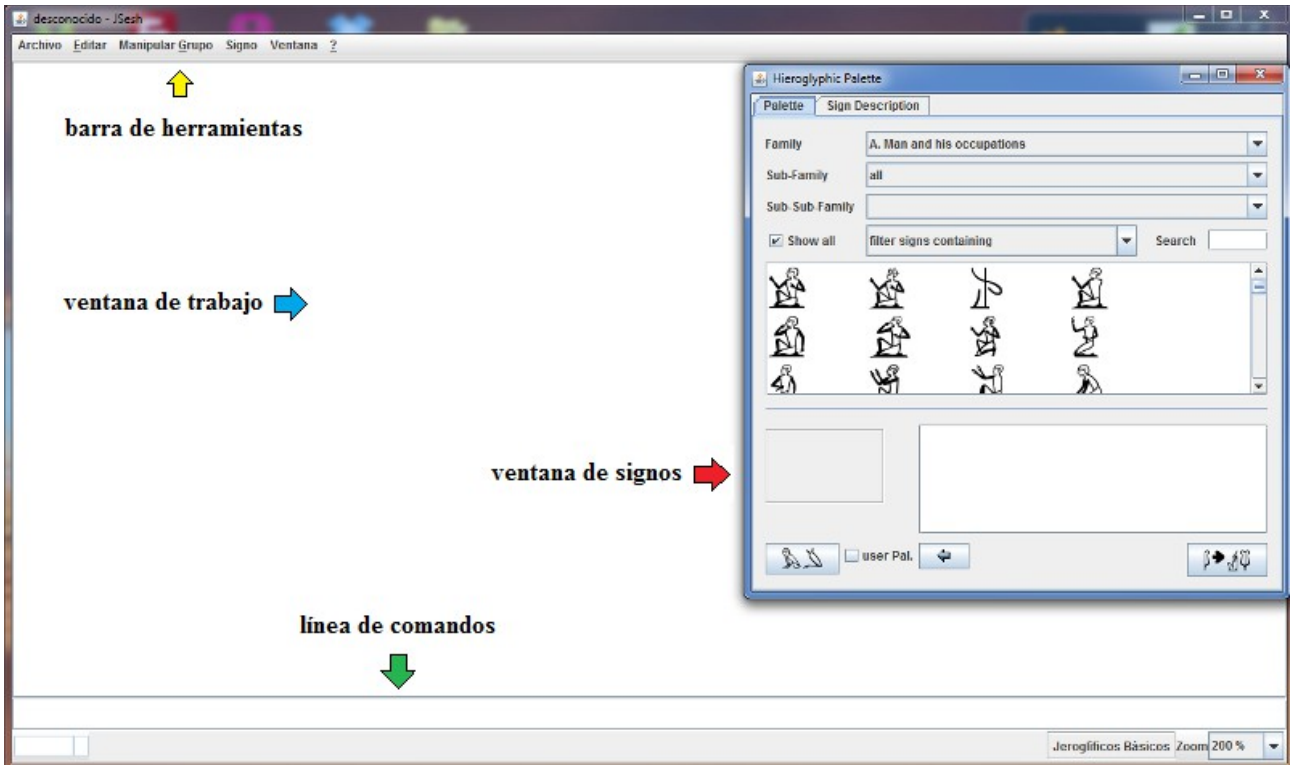


imagen 3

Al abrir el programa (imagen 3) te vas a encontrar con dos ventanas, la del lienzo en blanco es la de **trabajo** donde van a ir apareciendo los signos que vayas seleccionando y que debes renderizar a mayor tamaño que la **ventana de signos** (flotante), donde vas a encontrar la gran mayoría de los jeroglíficos existentes. Si en algún momento al abrir el programa no apareciese esta segunda ventana, puedes acceder a ella a través de la barra de herramientas: **Ventana /*Jeroglíficos***. Aquí también podrás observar, entre otras, otra opción llamada /***diccionario***, que más adelante explicaré para que sirve.

En la **barra de herramientas** se encuentran la mayoría de las funciones que se pueden realizar con el programa, desde insertar signos ya existentes o creados por ti, hasta la edición, manipulación de grupos o la exportación. Todo esto lo verás más detenidamente a lo largo de este tutorial. Las funciones que no están disponibles en la **barra de herramientas** las podrás realizar cuando domines perfectamente los comandos del *Manuel de Codage*.

La **línea de comandos** sirve para que introduzcas aquí directamente el código Gardiner del signo o bien, si la sabes, su transliteración. Al introducir alguno de ellos y tras presionar *Enter*, verás aparecer en la parte superior del programa dicho signo. Pondré como ejemplo el jeroglífico de los útiles de escriba: *sš*. En este caso nos daría igual poner **Y3** (código Gardiner) o **zS** (transliteración) que el resultado sería el mismo (imagen 4).

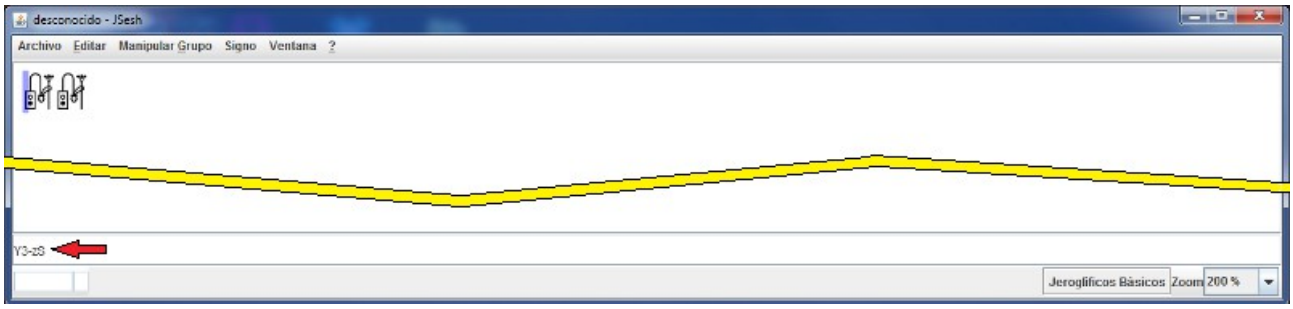


imagen 4

Antes de empezar a introducir signos en el JSesh conviene abrir la ventana de /***preferencias*** (imagen 5) y agregar y modificar unos datos para su mejor funcionamiento. Puedes acceder a ella seleccionando: **Editar /*Preferencias*...**

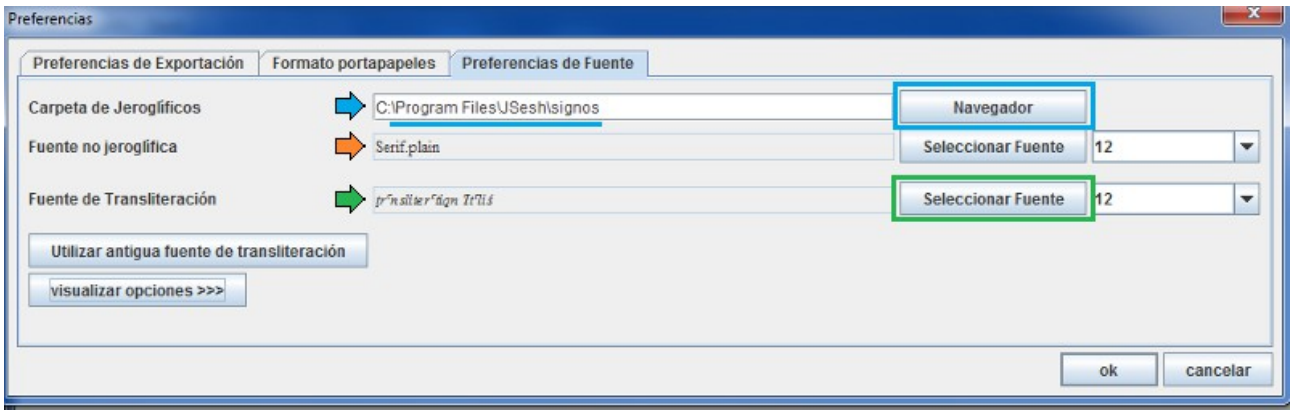


imagen 5

Consta de tres pestañas pero la que vamos a modificar ahora es la denominada **Preferencias de Fuente**. La primera de ellas es la /***Carpeta de Jeroglíficos*** la cual de forma predeterminada viene con el campo de texto vacío. Una de las opciones del programa JSesh es que tu puedes crear signos nuevos o modificar los ya existentes mediante algún programa editor de gráficos vectoriales (por ejemplo Inkscape). Para ello está destinado este campo. Aquí has de poner la ruta donde vas a guardar tus propios signos. En mi caso -da igual el nombre que le pongas- he creado una carpeta denominada *signos*, la cual ha de ser colocada dentro de la propia carpeta del programa: ***archivos de programas*** /***JSesh*** /***signos***. Cualquier signo nuevo o modificado que realices debes meterlo en esta carpeta.

La **Fuente no jeroglífica** es la correspondiente a la que pondrás a las hora de traducir al español -u otro idioma- los textos jeroglíficos. Esta puedes poner la que a ti más te guste.

El programa Jsesh viene con su propia **Fuente de Transliteración** pero no es recomendable dejarla porque a la larga puede producir algún fallo a la hora de ver la transliteración. Yo recomiendo bajársela de Internet (fuente *transliteration*), instalarla y seleccionárla mediante el botón: **Seleccionar Fuente**.

Las otras dos pestañas **Preferencias de Exportación** y **Formato portapapeles** no hace falta que las toques de momento, si tuvieras problemas a la hora de insertar los signos en tu procesador de textos entonces prueba a hacer algún cambio en ellas.

Como insertar signos con Jsesh:

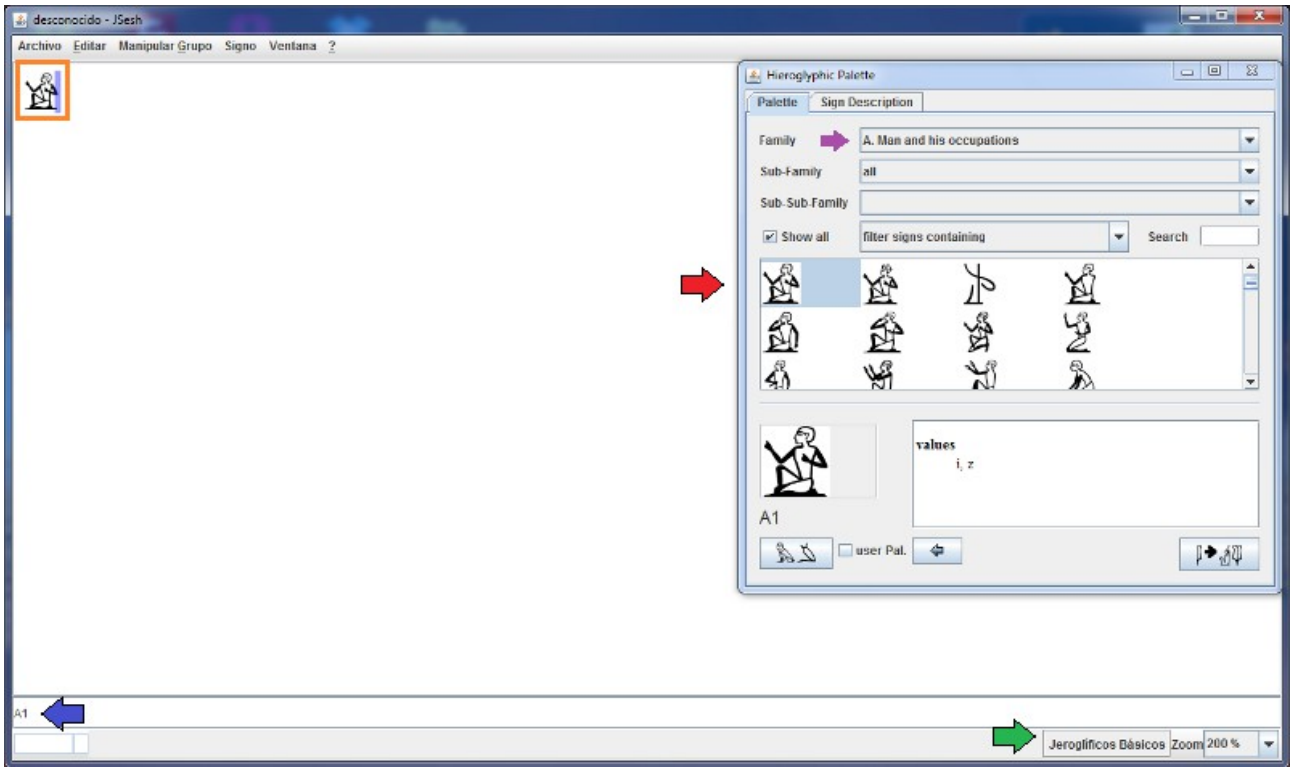


imagen 6

Para insertar signos con JSesh lo puedes hacer de tres formas (imagen 6). La primera de ellas es buscando el jeroglífico en la **ventana de signos**, concretamente abriendo el primer campo de selección (*Family*). Cuando localices el signo, haces doble clic sobre él e inmediatamente te aparecerá en la **ventana de trabajo**. En esta paleta encontrarás la mayoría de los signos existentes por lo que cuando tengas que buscar algún signo poco usado es el lugar más seguro para encontrarlo.

La segunda opción es la que te muestro abajo a la derecha. Presionando el botón **Jeroglíficos Básicos** se te abrirá un menú, que contiene agrupados en familias, los más importantes signos existentes. Haciendo un clic sobre él, te aparecerá también en la **ventana de trabajo**.

La tercera, y para mi la más rápida, es introducir directamente el código Gardiner o su transliteración junto a los comandos del *Manuel de Codage* en a **línea de comandos**. Como ejemplo he utilizado el signo **A1** (hombre sentado). Es evidente que para que los signos no vayan apareciendo uno detrás de otros en la **ventana de trabajo** tendrás que ir introduciendo dichos comandos para modificar su posición y que, por supuesto, tendrás que aprender.

La paleta de signos:

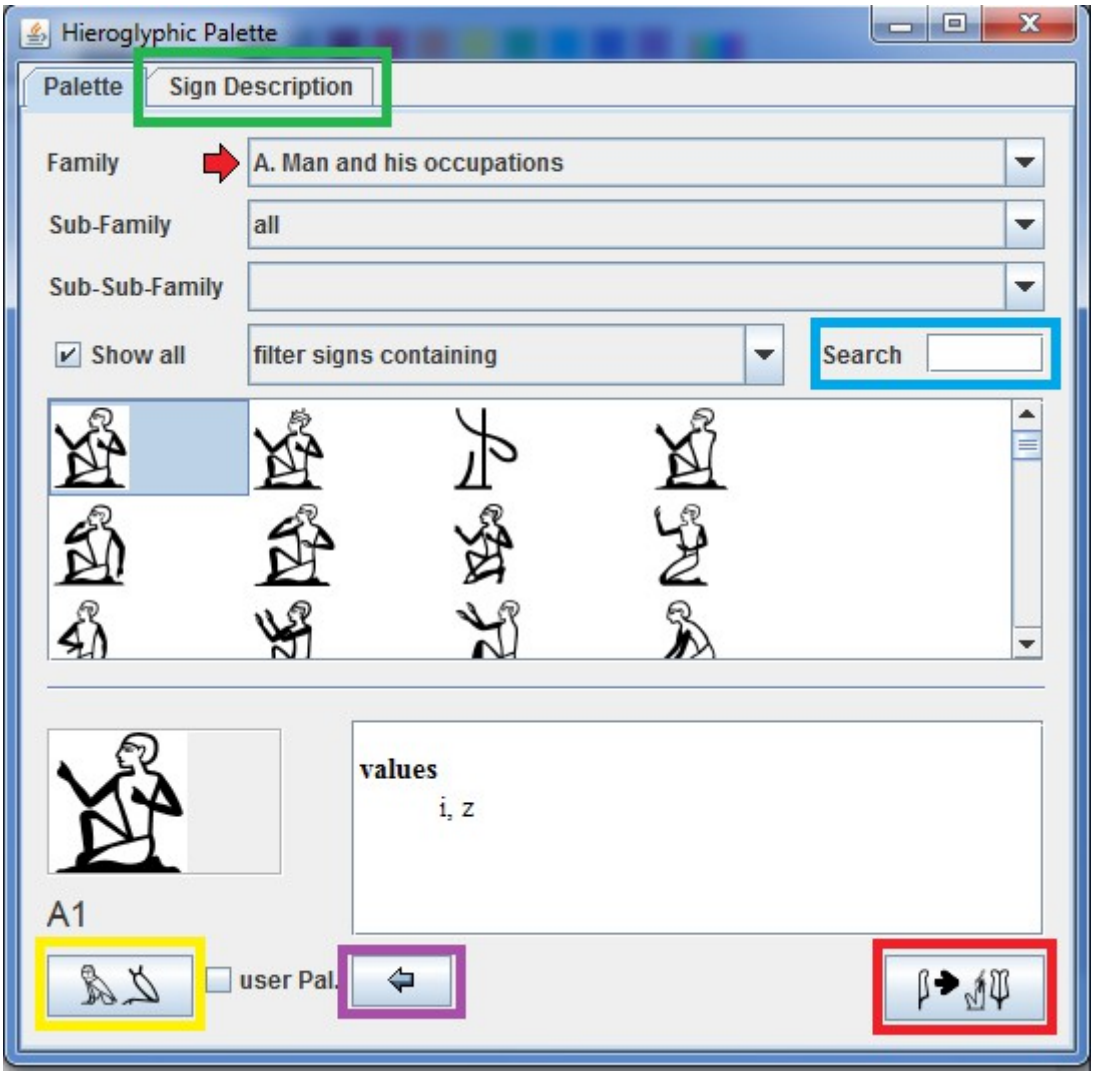


imagen 7

La **ventana de signos** (imagen 7) es donde se muestran la totalidad de signos disponibles en el programa. Mediante el primer campo de selección (*Family*) podrás visualizar, entre otros, los 26 grupos de signos según la clasificación de Alan Gardiner que te servirán para realizar la totalidad de tus trabajos de edición. Al hacer clic sobre ellos aparecerá en la parte inferior izquierda el signo ampliado con su correspondiente código Gardiner. En la parte derecha, a su vez, se mostrará en caso de que las tuviera su transliteración utilizando el formato de texto para teclado del ordenador. Para insertar el signo seleccionado en la **ventana de trabajo** solo has de hacer doble clic sobre el signo situado en el grupo.

Al presionar la pestaña *Sign Description* (descripción del signo) podrás encontrar una pequeña descripción de cada uno de los signos seleccionados. En algunos casos, carece de información.

La caja de textos *Search* (búsqueda) permite buscar signos por su transliteración. Al introducir el texto transliterado de cualquier signo aparecerá en el lienzo

correspondiente de la **ventana de signos** el jeroglífico o jeroglíficos que corresponden a esa transliteración. Solo has de hacer doble clic sobre el signo deseado y aparecerá en la **ventana de trabajo** del programa. Si en vez de introducir la transliteración introduces el código Gardiner (Ej: **A1**) no aparecerá el signo correspondiente (hombre sentado), sino todos los signos que comiencen por **A1** (A1, A1A, A100, A100A... etc). Si introduces **A2** se mostraran todos los signos que comiencen por **A2** (A2, A20, A21, A200, A201, A207A... etc).

En la parte inferior se encuentran situados tres botones que hacen que, en algunos casos, la búsqueda sea más rápida. El situado a la izquierda -rectángulo amarillo- sirve para que cuando tengamos un signo seleccionado y presionemos en este botón, nos aparezca este signo junto con sus variantes. Por ejemplo, en caso del signo del cielo 𓉔 ***pt***, nos aparecerá también el signo 𓊨 ***ḥ3y***. Sin embargo, si presionamos el botón marcado con el recuadro de color rojo nos mostrará todos aquellos signos, que conteniendo este signo, esté acompañados de otros diferentes ya existentes. En caso del mismo signo (***pt***), nos aparecerán, por ejemplo, signos tales como 𓏏, 𓏐 o 𓏛 entre muchos otros. Por último, el botón marcado con el color morado *User Pal*, sirve para si tenemos seleccionado un signo y marcamos esta casilla, nos hará una copia y nos lo guardará en el campo de selección *Family* en el grupo *1. User Palette*. Esto hará que aquellos sinos que más utilicemos, los tengamos todos reunidos en el mismo lugar y así acceder a ellos con más rapidez. Para eliminarlo de la lista lo seleccionamos y deseleccionamos la marca en *user Pal*.

La barra de herramientas:

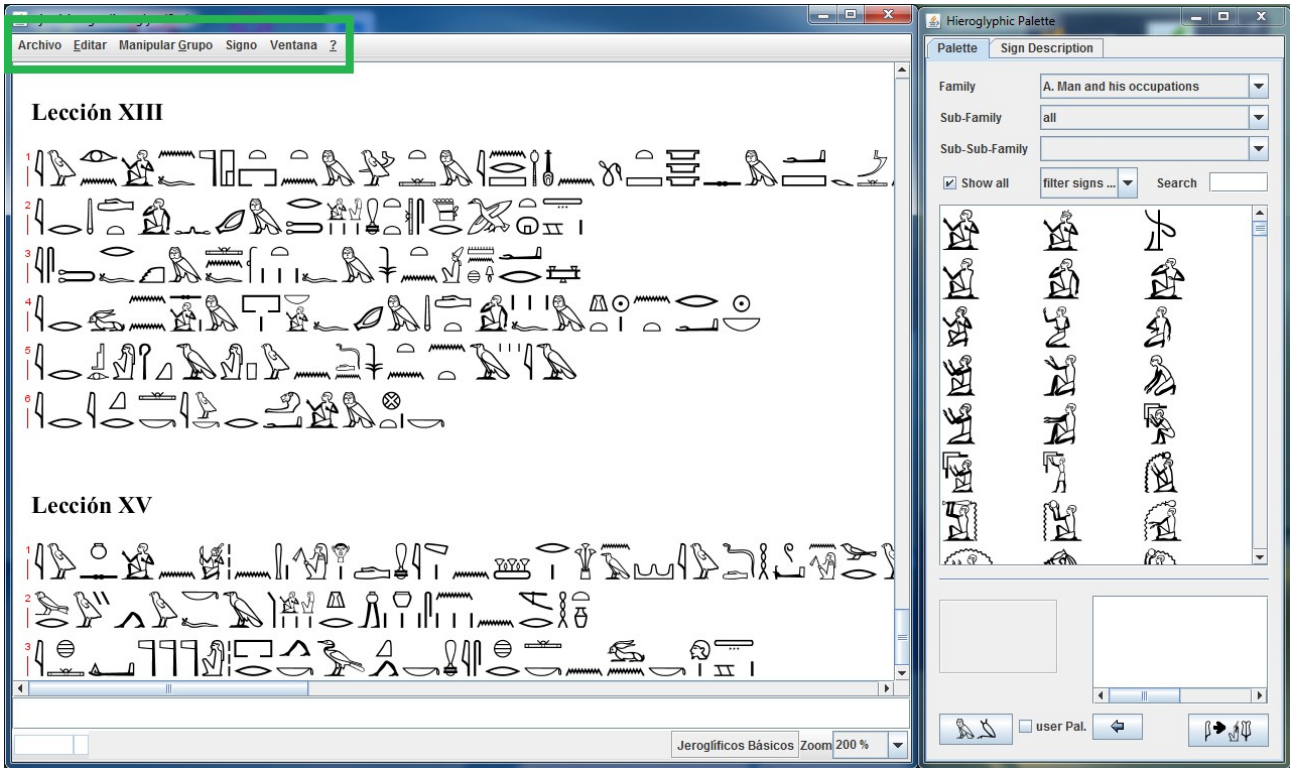


imagen 8

La *barra de herramientas* (imagen 8) está situada en la parte superior izquierda del programa. Consta de las siguientes opciones: **Archivo**, **Editar**, **Manipular Grupo**, **Signo**, **Ventana** y **?**.

No me voy a detener mucho explicando cada una de las acciones de cada opción porque sería largo y tedioso ya que doy por sentado que la persona que utilice este programa tenga, por lo menos, básicos conocimientos de egipcio jeroglífico. Solo me detendré en las que considero que son las más importantes.

En la opción **Archivo** puedo hacer referencia a la acción /***Exportar*** que entre las diferentes opciones está la de exportarlo como JPEG o PNG (las opciones más lógicas) la cual creará una imagen en uno de estos formatos que podrás luego insertarla en cualquier sitio Web o procesador de textos. También cabe la posibilidad de hacer la exportación a PDF por ejemplo cuando el texto es bastante largo y se incorpora también la transliteración y traducción. Otra forma de hacerlo es exportarlo como HTML, en este caso se creará una carpeta la cual contendrá todos los signos empleados así como el icono correspondiente que abrirá el navegador que tengas como predeterminado. Por último podrás exportarlo como archivos SVG (gráficos vectoriales redimensionables), los cuales utilizando programas que lo soporten como Inkscape podrás modificarlos o crear tus propios signos. He de decir que tanto si lo exportas a JPEG o PGN y a HTML la longitud de cualquier linea de texto te la respetará, cualquiera que sea su longitud, en cambio si lo conviertes a PDF la linea te la ajustará a la anchura de la ventana del visor. De las demás opciones no es necesario hablar de ellas, ya que corresponden a extensiones de programas específicos como por ejemplo el archivo EMF que corresponde al predeterminado de Adobe Photoshop.

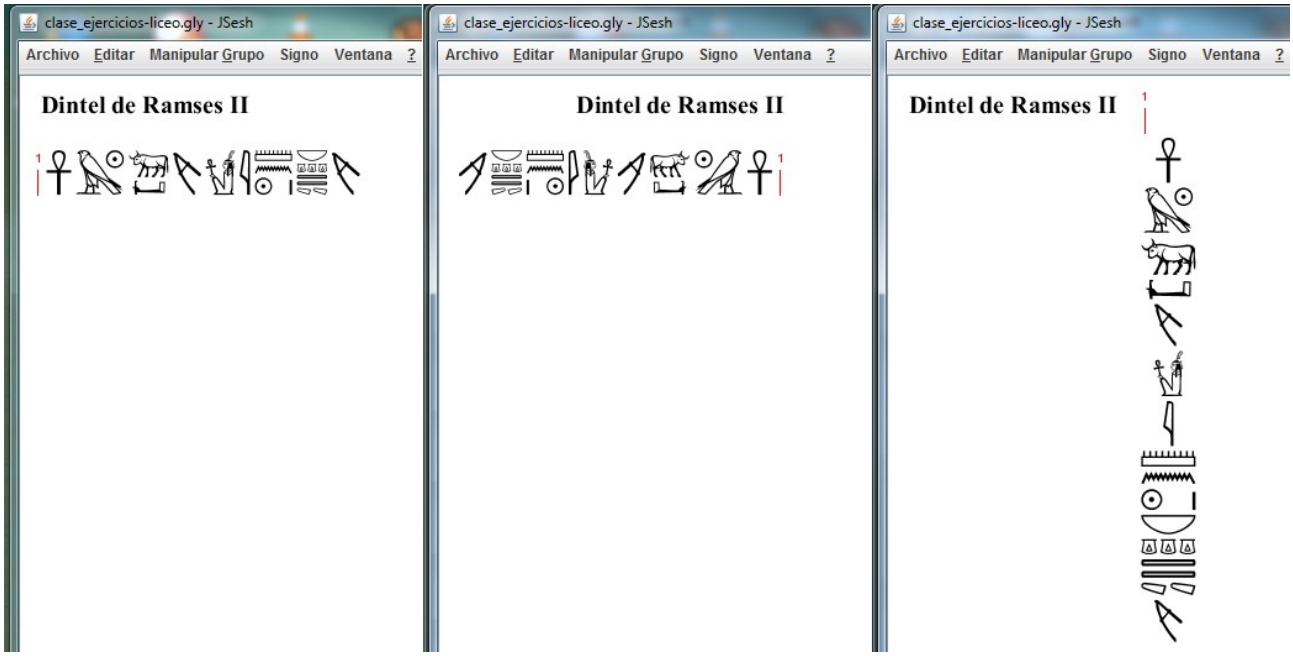


imagen 9

La opción /***formatear*** (imagen 9) sirve para que, en caso necesario, invertir la orientación en horizontal del texto (linea) o ponerlo en sentido vertical (columna). He

de recordar que cuando haya una inversión horizontal del texto, el cambio de linea a través de la **ventana de trabajo** se realiza poniendo el cursor en la parte izquierda del texto.

Otra opción es la de /***centrar signos pequeños***. Esto hace que aquellos signos horizontales pequeños que estén solos en una cuadricula se pongan automáticamente en el centro y no en la parte baja predeterminada.

En la opción **Editar** podemos encontrar acciones muy comunes en cualquier programa que utilizamos a diario. Algunas, en cambio, son nuevas como **Editar** /***Editar texto jeroglífico*** o ***Editar texto negrita***, etc. Con estas acciones lo que haremos será cambiar el tipo de signo o letra empleada al escribir el texto directamente en la **ventana de trabajo**. A medida que se vayan produciendo los cambios, en la **linea de comandos** irá apareciendo el código correspondiente.

A la hora de copiar un texto ya realizado para pegarlo luego en un procesador de textos, hay dos tamaños para hacerlo. El que viene por defecto es **Editar** /***copiar tamaño pequeño***, el cual después de seleccionar el texto jeroglífico y copiarlo, lo pegaremos en el procesador con la particularidad de que su tamaño no rompe la separación entre lineas ( ). Por el contrario si marcamos la acción **Editar** /***copiar tamaño grande***, el tamaño del signo será aproximadamente el doble que la anterior opción, rompiendo de manera considerable ( ) la separación interlineal. Este tamaño puede servir para mostrar textos jeroglíficos en ejemplos y ejercicios.

La acción **Editar** /***Añadir selección al glosario***, sirve para crear nuestro propio diccionario en una ventana emergente que aparecerá al ser seleccionada dicha acción.

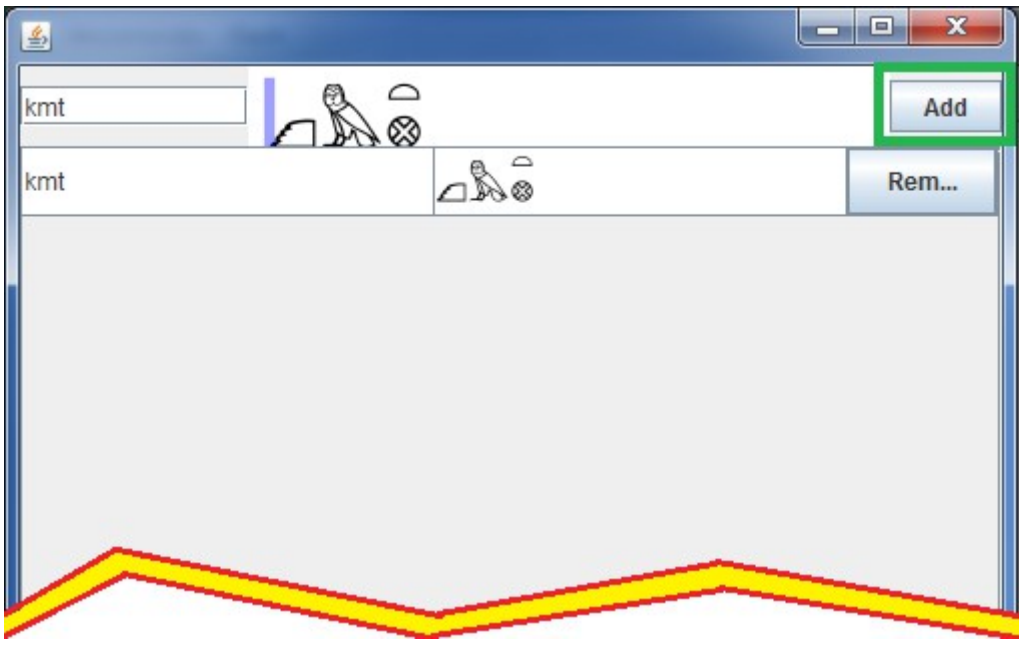


imagen 10

Después de ser seleccionada nuestra palabra pulsaremos esta acción y aparecerá en dicha ventana flotante (imagen 10). Solamente hemos de introducir el texto que la identifique y pulsaremos *Add*. Para borrar cualquier signo introducido, lo seleccionamos y pulsamos *Remove*. Puede abrir o cerrar el editor del glosario mediante la **barra de herramientas**: **Ventana** / ***Glossary***.

La siguiente opción es **Manipular Grupo**. Aquí encontraremos todas las acciones para la agrupación de signos tanto en horizontal como en vertical, sombreado, realización de cartuchos reales y marcas filológicas entre otras acciones. Solo has de seleccionar los signos que queras modificar y seleccionar la acción correspondiente. Dejo a los usuarios del programa que experimenten cada una de ellas hasta su completo manejo.

Lo único que voy a destacar de esta opción es la acción **Manipular grupo** /***editar grupo***. Con ella podremos, después de seleccionar el grupo a modificar, cambiar la posición de uno o más signos, rotarlos, escalarlos o moverlos mediante la selección de pestañas y movimientos del ratón para que queden lo más parecido al texto estandarizado (imagen 11).

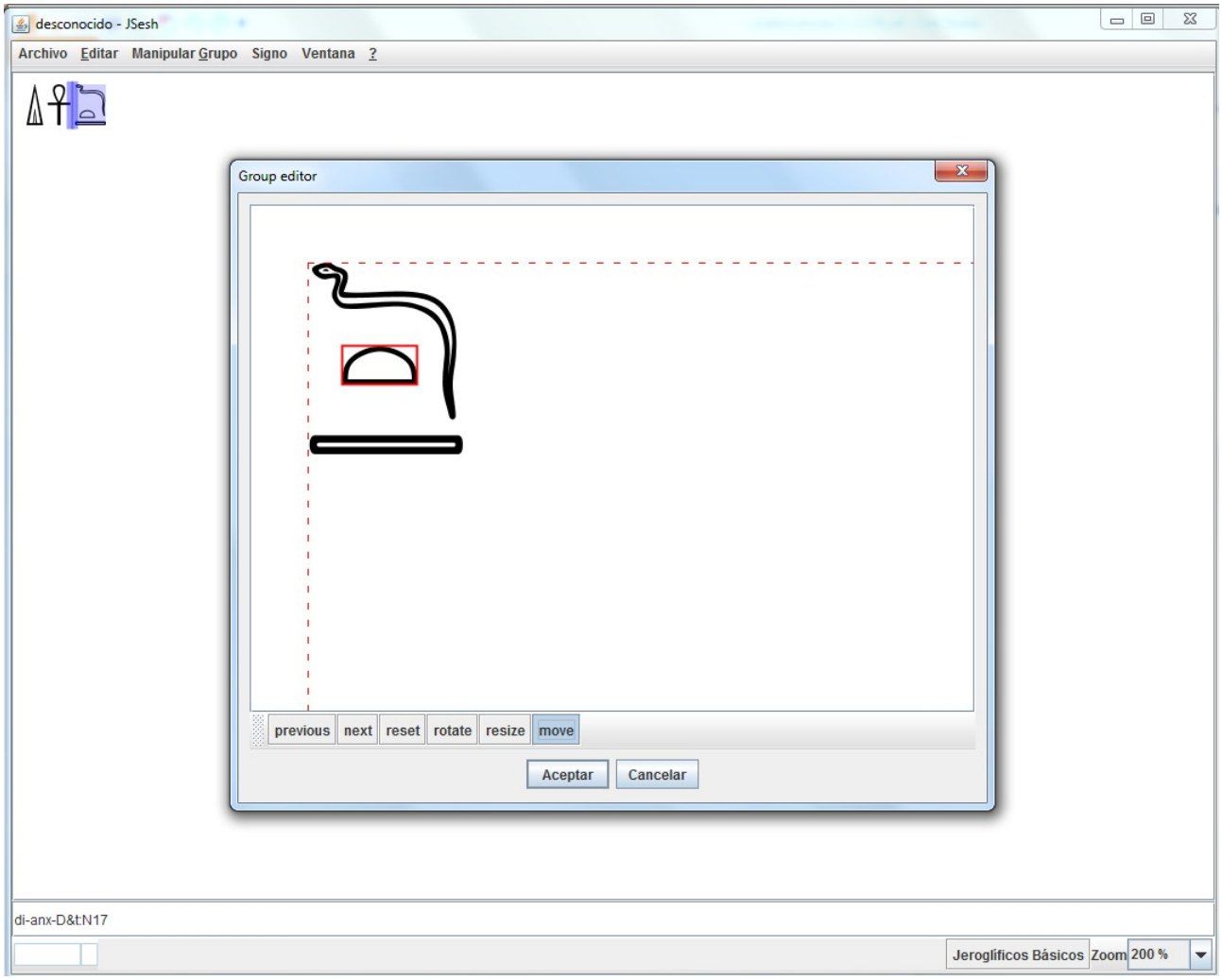


imagen 11

En la opción **Signo** se puede acceder a todas las acciones que tengan que ver con un signo, como rotar, tamaño, invertir signo, etc. No haré ninguna descripción porque considero que con unos pocos minutos de practica lo manejarán perfectamente.

La última opción es la de **Ventana**. En ella hay dos acciones de muy fácil manejo que merecen destacarse, que son la de **Ventana** /***glosario*** y /***jeroglíficos*** que simplemente hacen aparecer y desaparecer las ventanas correspondientes.

Editar con el ratón:

La edición empleando el ratón es un proceso sencillo pero bastante lento. Después de que hayamos introducido uno detrás de otro los signos jeroglíficos en la **ventana de trabajo** a través de la **ventana de signos**, iremos seleccionando con el ratón los diferentes y correlativos signos que queramos agrupar. Mediante las distintas opciones y acciones de la **barra de herramientas** iremos formando los grupos según el original.

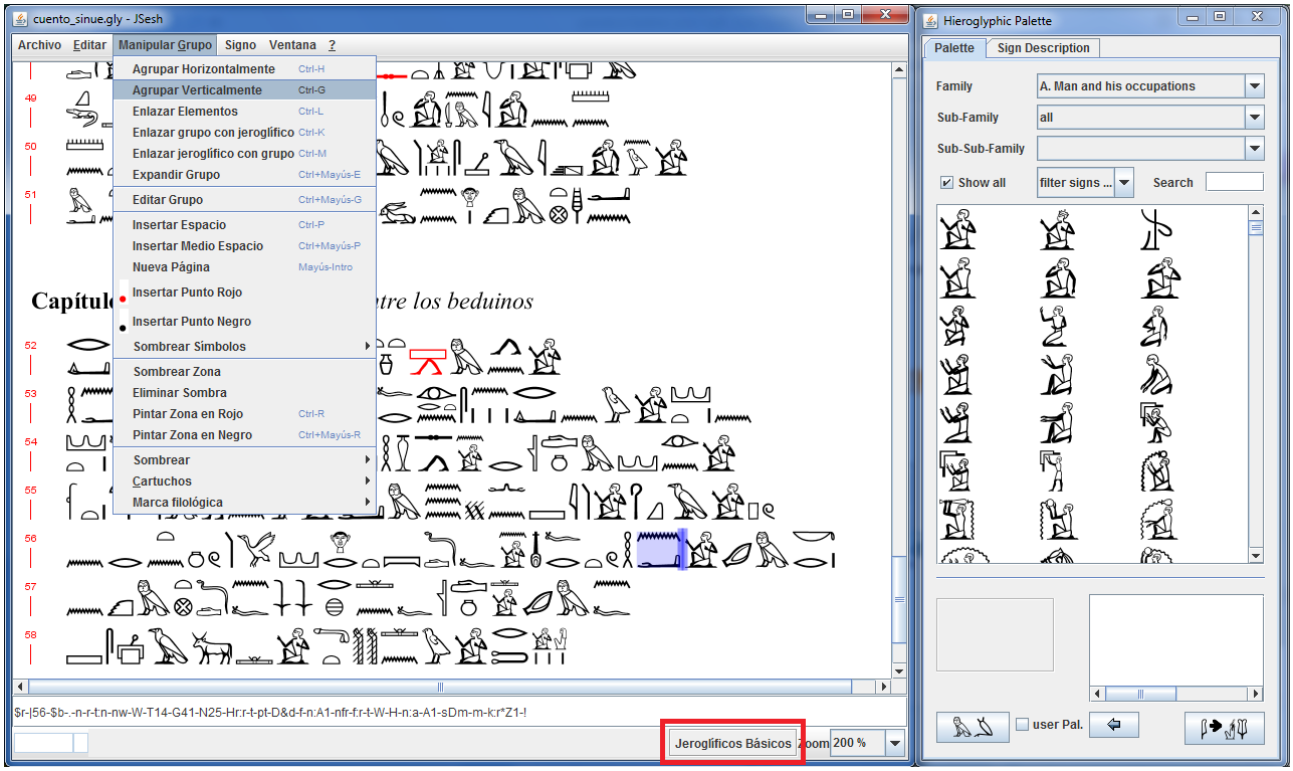


imagen 12

En la imagen 12 vemos remarcados y ya en su posición correcta (en color azul) los signos , los cuales, según los vayamos introduciendo en dicha ventana estarán situados uno detrás del otro . Para colocarlos en la posición en la que están, los seleccionamos con el ratón e iremos a **Manipular Grupo** y seleccionamos /***Agrupar Verticalmente***. Automáticamente los signos se situarán uno encima del otro. Esto ha de hacerse a todos los signos que en el original no estén uno detrás de otro y no solo para agruparlos de forma vertical, si no también para otras formas diferentes de

agrupación.

Para acortar un poco la inserción de jeroglíficos en la **ventana de trabajo**, en la parte inferior derecha del programa existe un botón llamado **Jeroglíficos Básicos**. Presionándolo aparecerán los signos más comunes los cuales, de este modo, los iremos introduciendo con mayor rapidez.

Según los vayamos introduciendo y agrupando irá apareciendo, separados por un guión o comando correspondiente, su código Gardiner correspondiente, en la **línea de comandos**.

Editar con la línea de comandos:

Como todos los egiptólogos saben, algunas de las letras que usan para transcribir jeroglíficos egipcios no corresponden con nuestro propio alfabeto. Estos signos se llaman *diacríticos*, y cambiar el valor del sonido de la letra. Con el aumento del uso de los ordenadores, los egiptólogos necesitaron una manera fácil de transcribirlos y editarlos de forma correcta, y el resultado fue el *Manuel de Codage* (MdC). En este sistema, no hay signos *diacríticos*, por lo que cualquier teclado de ordenador o fuente es capaz de crear transcripciones perfectamente aceptables.

imagen 13

En la parte inferior del programa (imagen 13) está situada la **línea de comandos**. Aquí podremos introducir no solo los diferentes comandos existentes para la agrupación de signos, realización de cartuchos y serekh, sombreado, superposición de signos, rotación, fuente de transliteración, fuente latina y un largo etcétera sino también el código Gardiner o la transliteración del jeroglífico. Recomiendo encarecidamente el aprendizaje de estos comandos porque cuando los hayamos aprendido de memoria nos podríamos olvidar completamente de la **barra de herramientas**, y no solo eso, sino que además agilizaríamos mucho la inserción de signos en la **ventana de trabajo**.

Marcadores utilizados en Jsesh más importantes:

- separador de signos (necesario ponerlo siempre)
: subordinación de signos (pone un signo debajo del otro)
& subordinación de signos (en la misma cuadrícula pero sin tocarse)
superposición de signos (un signo sobre el otro)
sombreado del signo (al final del código seguido de los números 1 al 4)
* justificación de signos (unidos horizontalmente)

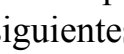
( ) marcador de posicionamiento dentro de un grupo
! marcador fin de linea (separado por «-» o espacio)
!! marcador fin de pagina (crea una línea horizontal al final del texto)
<- marcador de inicio del cartucho (admite 0,1 y 2)
-> marcador de final del cartucho (admite 0,1 y 2)
\ inversión del signo (se pone al final de cada código Gardiner o transliteración)
| enumeración de linea
++ comentario (no se visualiza al exportarlo)

Marcadores para textos no jeroglíficos:

El sistema de codificación del *Manuel de Codage* también permite agregar texto latino y transcripción entre el texto jeroglífico. El cambio de fuentes se realiza mediante el marcador «+» seguido del carácter de identificación de la fuente.

+s = jeroglíficos
+t = transliteración
+l = fuente latina
+i = fuente latina (cursiva)
+b = fuente latina (negrita)

Para pasar de una fuente a otra siempre hay que establecer como fuente enlace la jeroglifica: +l...**+s**-+b.... La fuente jeroglífica (+s) es la predeterminada.

Supongamos que queremos escribir la palabra «fuerte» formada por los siguientes signos:  . Según como están situados, el texto transliterado introducido sería: ***n*-*ḫt*-*ḫ*-*t*-A24** unidos todos ellos por el separador «-». Para escribir la palabra tal y como es: , se deben cambiar algunos separadores por los siguientes comandos: ***n*:*ḫt*:*ḫ**t*-A24** y ya está. El último signo que representa a <u>un hombre golpeando con palo</u> al no existir en el programa de su código de transliteración tiene que ser sustituido por el código Gardiner correspondiente, en este caso **A24**.

Al introducir el código en la **línea de comandos** no se verá el resultado hasta que presione la tecla *Enter*. Para el salto de linea introduzca el comando «!» o pinche al final del texto jeroglífico y pulse igualmente *Enter*.

A la hora de escribir en la **línea de comandos** los textos transliterados o el código Gardiner hay que respetar encarecidamente el uso de las letras mayúsculas y minúsculas. Al editar texto transliterado como ya debéis saber, para su escritura requiere los dos tipos de letras. En cuanto al código Gardiner funciona siempre con letras mayúsculas salvo en contadas ocasiones. En caso de error aparecerá en la **ventana de trabajo** el texto que has introducido mal, en color rojo.

También ocurre un error al escribir mal algún comando. Si por ejemplo en vez

de introducir «:» escribes «;» después de presionar *Enter,* el signo jeroglífico anterior y posteriores a este comando no aparecerá en la ventana correspondiente.

Con un poco de estudio y práctica podrá completar el texto que desee en menos de la mitad de tiempo que empleando la **barra de herramientas**.

Otra manera de insertar signos en la **ventana de trabajo** es seleccionando primero el lienzo con el ratón y después accediendo a **Editar** /***Editar Texto Jeroglífico*** y mediante la **línea de comandos** se va escribiendo su transliteración o el código Gardiner. Para visualizar los signos hay que ir presionando en este caso la barra espaciadora. Los signos que se transliteren igual (por ejemplo: 𓄿) solo se mostrará uno de ellos. Si el signo que se muestra no es el que tu buscas solamente has de seguir presionando la barra espaciadora hasta llegar a visualizar el signo que deseas. Si en vez de la transliteración insertas el código Gardiner te aparecerá en la **ventana de trabajo** con un único toque.

La tabla de equivalencia del teclado para transliterar los signos es la siguiente:

A	**i**	**a**	**w**	**b**	**p**	**f**	**m**	**n**	**h**	**H**	**x**	**X**	**s**	**S**	**q**	**k**	**g**	**t**	**T**	**d**	**D**
ꜣ	*i*	*ꜥ*	*w*	*b*	*p*	*f*	*m*	*n*	*h*	*ḥ*	*ḫ*	*ẖ*	*s*	*š*	*ḳ*	*k*	*g*	*t*	*ṯ*	*d*	*ḏ*

Como crear nuestros propios signos:

Una ventaja que tiene el programa JSesh es que no solo podemos trabajar con los signos que incorpora, sino que también podemos crear nuestros propios signos desde cero o simplemente modificar los ya existentes.

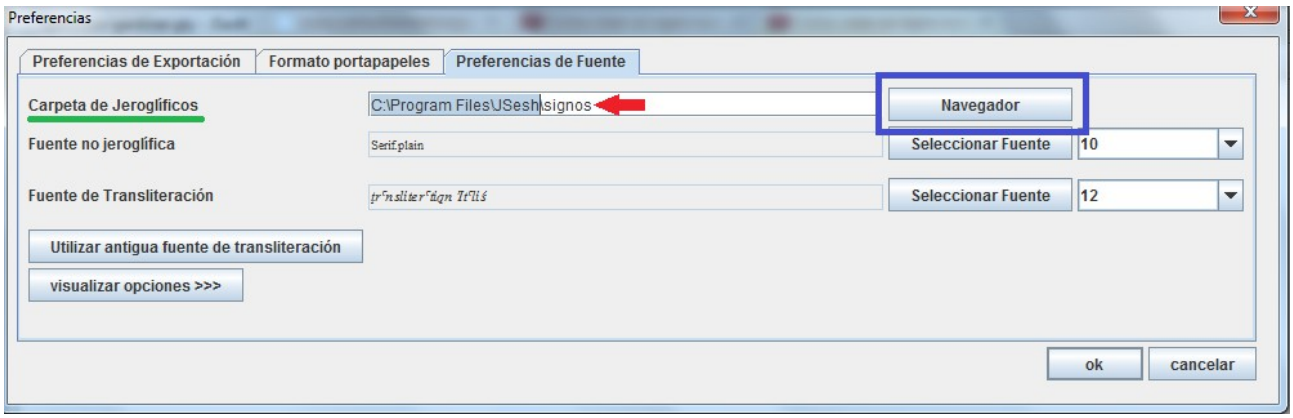


imagen 14

Como ejemplo voy a crear un signo nuevo a partir de otro ya existente. Antes de realizar alguna acción en el programa, hay que entrar en *Archivos de Programas* (*program files*), abrir la carpeta de JSesh y crear dentro una nueva con el nombre que queramos (en mi caso «signos»). Hecho esto, abrimos el programa y en **Editar** seleccionamos /***Preferencias*** (imagen 14). En la ventana veremos en la parte superior la pestaña **Preferencias de Fuentes** y abajo el texto /***Carpeta de Jeroglíficos*** con una dirección de Windows. Mediante el botón **Navegador**, buscaremos y seleccionaremos la carpeta que acabamos de crear y presionaremos **OK**. Esta carpeta

es donde meteremos todos los signos que hayamos creado o modificado.

Para empezar primero insertamos el signo que queramos modificar (en mi caso el A16B) y lo seleccionamos, luego iremos a **Archivo** y accedemos a */**Exportar** /**exportar a SVG*** y lo guardamos con el mismo código Gardiner del signo. Posteriormente con el programa gratuito Inkscape lo abrimos, escalamos la imagen a un tamaño mayor para poder trabajar mejor con ella (1800 x 1800 sería lo recomendable) y mediante las herramientas del programa lo modificamos hasta formar el nuevo signo. Después de guardarlo con otro nombre (en mi caso A16D) y también con extensión SVG lo metemos en la carpeta que anteriormente habíamos creado en JSesh. Cuando accedamos a la **ventana de signos** de JSesh y despleguemos el grupo «A» -hombres y sus ocupaciones-, veremos ya incorporado el signo en la lista, solo has de pinchar en él e insertarlo en la **ventana de trabajo** (imagen 15).

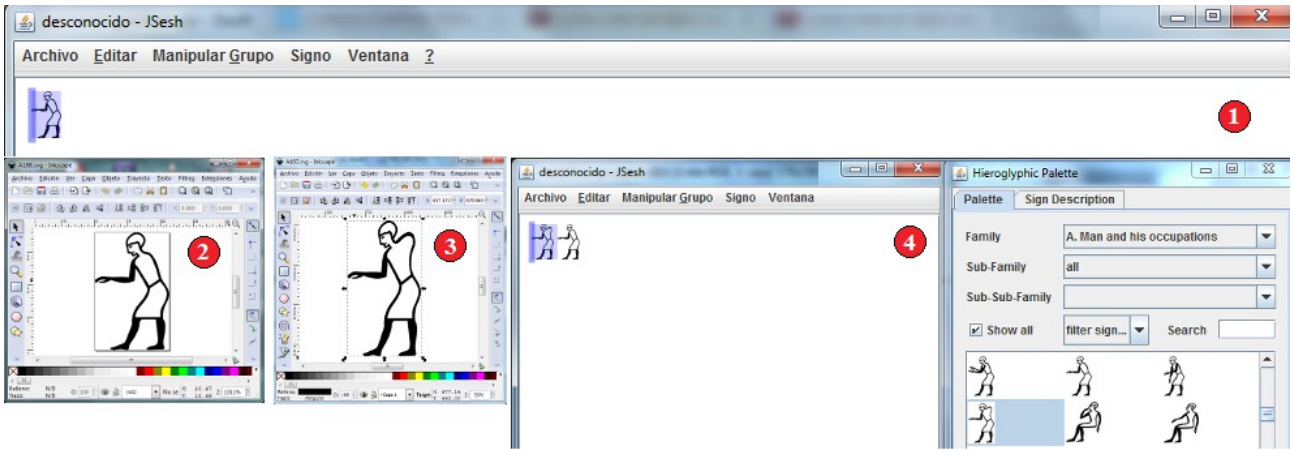


imagen 15

Hay que procurar respetar la nomenclatura de la lista de Gardiner a la hora de renombrar el archivo que determina al grupo (primera letra) ya que de no hacerlo nos aparecerá el signo en la letra que pongamos. Si en vez de poner A16D pusiéramos M16D nos aparecería el signo en el grupo «M»: arboles y otras plantas.

Para crear un signo nuevo con Inkscape solo has de aprender su manejo, trabajar con un lienzo de 1800 x 1800, exportarlo en formato SVG y guardarlo en la carpeta, ya creada en JSesh. Para que no haya mucha diferencia entre los signos originales y el que hemos realizado recomiendo ajustarse a su estilo.

Base de datos jeroglífica del Jsesh:

El programa Jsesh tiene un base de datos de textos jeroglíficos bastante amplia. Para acceder a ella has de ir, a través del programa, a la carpeta donde tienes instalado el programa y abrir el texto que desees (imagen 16). La ruta es: **Archivo** */**Abrir** /Disco Local (C:) /Archivos de Programas (Program Files) /Jsesh /Egyptian Texts*

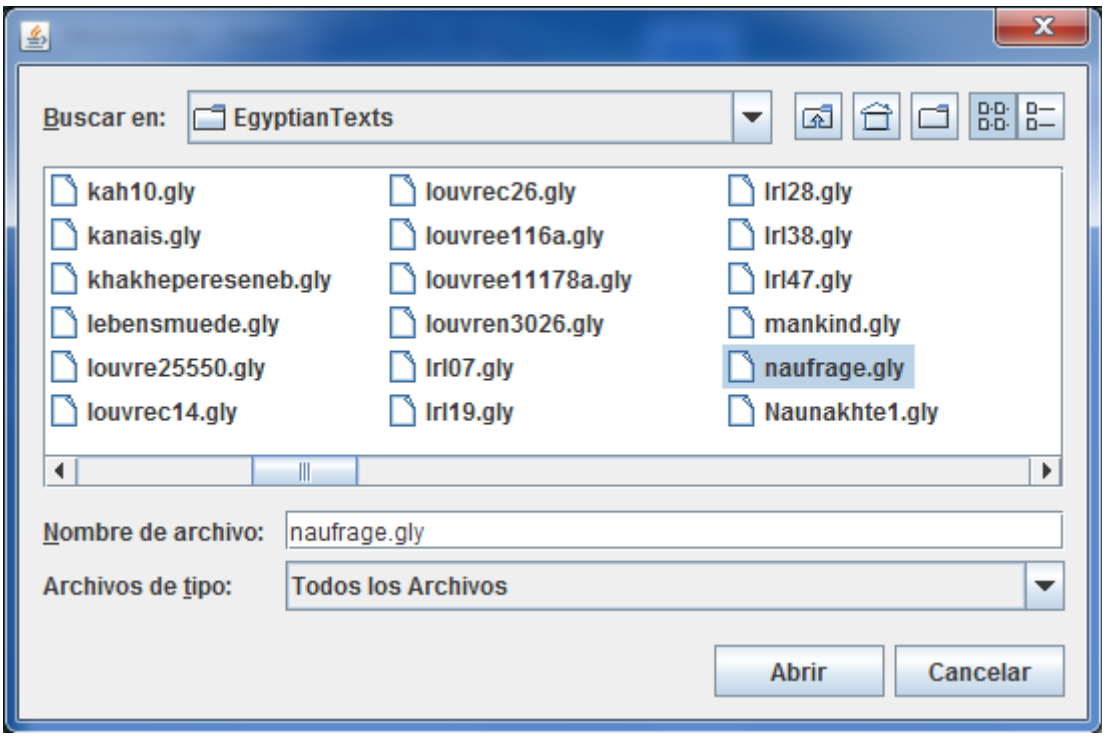


imagen 16

Guardar el trabajo y exportarlo:

Después de realizar el trabajo por pequeño que sea hay que guardarlo, para ello hay que ir a **Archivo** /***Guardar como...*** . Nos aparecerá entonces una ventana (imagen 17) en la que tenemos primero que buscar o crear la carpeta donde lo vamos a guardar. Segundo hay que ponerle un nombre al archivo y tercero hay que desplegar las opciones de **Archivos de tipo** y seleccionar *Archivos de Manuel de codage de Jsesh* y para finalizar presionaremos *Guardar*. Si vamos a la carpeta donde lo hemos guardado veremos allí el archivo, pero ¡ojo!, es importante que sepas que aunque el programa esté abierto al intentar abrir este archivo desde la carpeta os dará un mensaje de error. Para abrirlo correctamente tienes que acceder a él a través de la **barra de herramientas** del programa **Archivo** /***Abrir...*** o **Archivo** /***Abrir reciente***. Las posteriores veces que guardes este mismo archivo ya no te saldrá dicha ventana.

La exportación consiste en hacer lo mismo que se hizo a la hora de guardar el trabajo, pero con la diferencia de que el archivo resultante se puede abrir, en este caso, sin necesidad de tener abierto el programa Jsesh. Tiene muchos formatos de salida, pero los más utilizados como ya se ha dicho anteriormente son, el PNG, JPG (imágenes), PDF y HTML (archivo Web). Se accede a través de **Archivo** /***Exportar***.

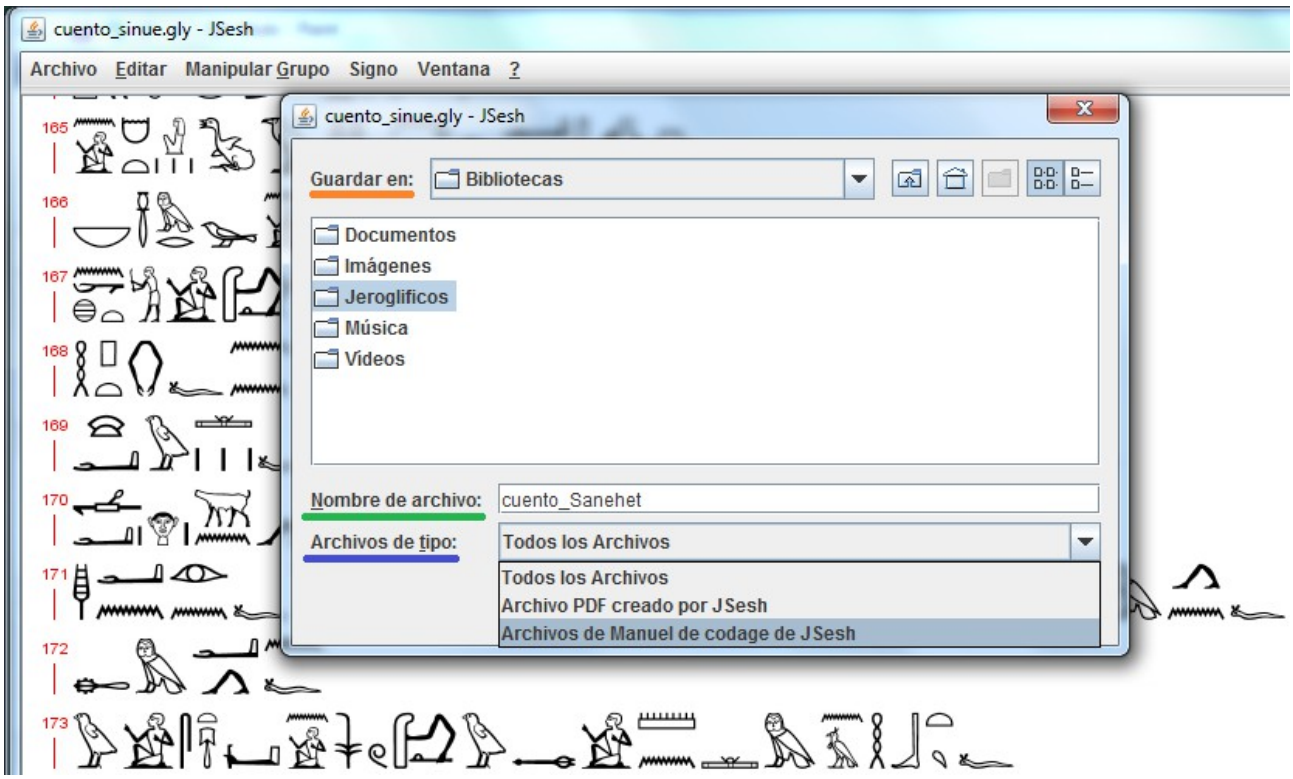


Imagen 17

Conclusiones:

Resumiendo, el Jsesh es uno de los mejores y más completos programas de edición de jeroglíficos en la actualidad. En la parte positiva hay que destacar que es gratuito y no hace falta registro para bajarlo e instalarlo. Buena calidad de los resultados (imagen 18), soporta la mayoría de los comandos del *Manuel de Codage* teniendo incluso algunos propios y exporta a una gran cantidad de formatos. Su actualización es por termino medio, anual.

La parte negativa es causada principalmente por su instalación y desinstalación. Diré que está hecho en Java y algunas veces se complica un poco dicha instalación debido a que no siempre funciona con la ultima versión de este lenguaje de programación (actualmente la versión 1.8), teniendo que ser instalada la versión que aparece en su pagina Web. Para procesadores de 64 bits hay que seguir las recomendaciones dadas en su pagina Web o explicadas en este manual.

Para algunas personas podría ser un inconveniente el que trabaje con ventanas flotantes y más aun que la **ventana de signos** queda siempre por encima de cualquier programa que tengas abierto en ese momento, teniendo que ser, por razones obvias, minimizada (imagen 19). Otro pequeño problema es que no tiene la opción de desinstalar, teniendo que hacerlo con algún programa externo. Para que todo vaya bien, cuando instales una nueva versión hay que abrir una nueva carpeta en *archivos de programas* e instalarlo allí, después tendrás que buscar el nuevo icono y abrirlo. De este modo puedes tener el mismo programa pero con dos versiones diferentes. La documentación interna del programa es online, extensa y está bien, en cambio la información externa es escasa, obsoleta y en algunas ocasiones con enlaces rotos a las

imágenes.

Para una mayor información y descarga del programa diríjase a la siguiente dirección: http://jsesh.qenherkhopeshef.org/

Para un estudio más profundo del *Manuel de Codage* diríjase a la siguiente dirección: http://www.catchpenny.org/codage/

También pueden estudiar estos comandos en mi resumen del *Manuel de Codage*: http://es.scribd.com/doc/230774462/Manuel-de-Codage

imagen 18

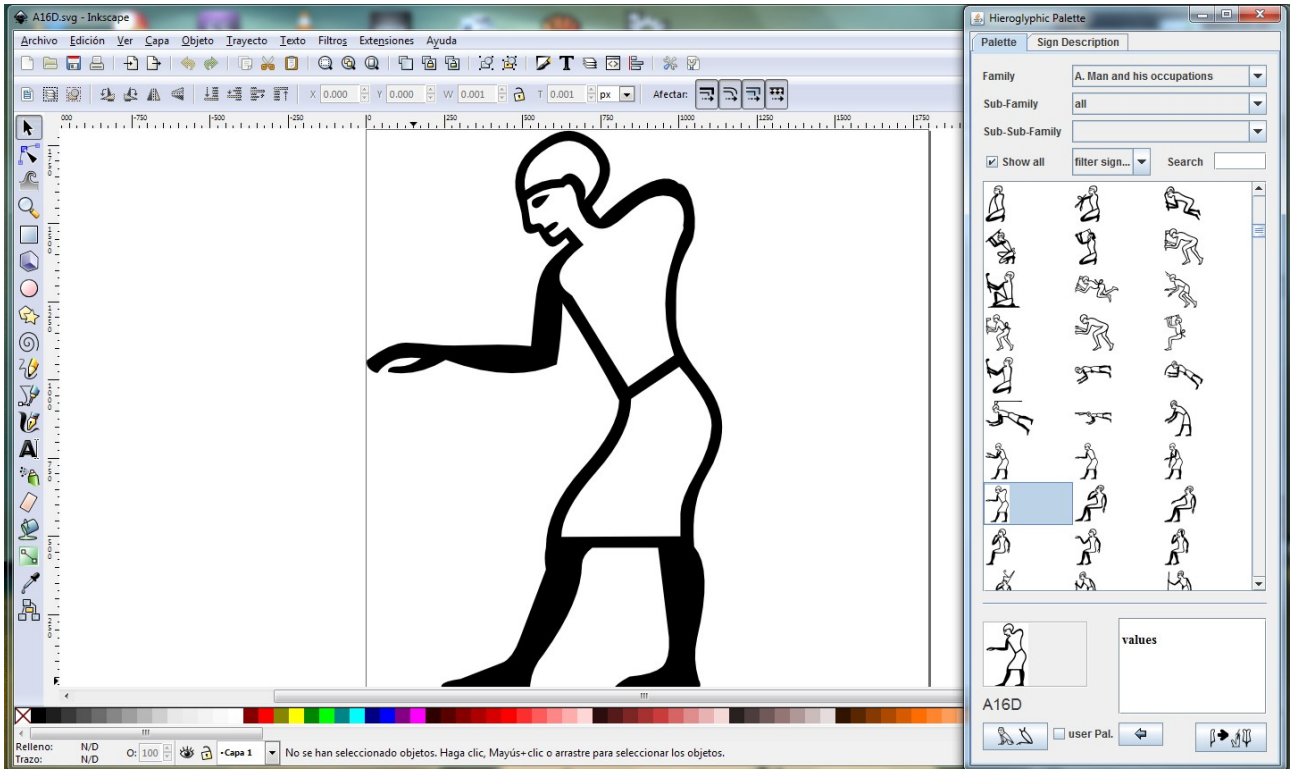


imagen 19

Tabla de todos los marcadores empleados en el Jsesh:

Principales:

- separador de signos (necesario ponerlo siempre)
: subordinación de signos (pone un signo debajo del otro)
& subordinación de signos (en la misma cuadrícula pero sin tocarse)
superposición de signos (un signo sobre el otro)
sombreado del signo (al final del código seguido de los números 1 al 4)
* justificación de signos (unidos horizontalmente)
( ) marcador de posicionamiento dentro de un grupo
! marcador fin de linea (separado por «-» o espacio)
!! marcador fin de pagina (crea una línea horizontal al final del texto)
<- marcador de inicio del cartucho (admite 0,1 y 2)
-> marcador de final del cartucho (admite 0,1 y 2)
\ inversión horizontal del signo (se pone al final de cada código)
| enumeración de linea
++ comentario (no se visualiza al exportarlo)

Cambio de color:

$r pone los signos de color rojo
$b pone los signos de color negro

Sombreado:

/ sombrea un cuarto de la cuadricula
// sombrea un cuadrado entero
h/ sombrea dos cuadrados en horizontal
v/ sombrea dos cuadrados en vertical
#b-..-..#e sombrea varios cuadrados seguidos (cada punto equivale a medio cuadro vertical

Separación entre signos:

-.- separación de media cuadricula entre signos (espacio corto)
-..- separación de toda la cuadricula entre signos (espacio largo)

Anotaciones:

& & jeroglíficos añadidos por el autor (no presentes en el original).
[{ }] jeroglíficos añadidos por el autor (presentes en el texto).
[[ ]] jeroglíficos borrados por el escritor egipcio.
[""] jeroglíficos hoy perdidos, leídos por los primeros estudiosos.
[' '] jeroglíficos añadidos más tarde por el escritor egipcio.

Separación entre líneas:
!=100% aumenta o disminuye la separación entre lineas (100% es la predeterminada)

Marcadores para textos no jeroglíficos:
+s jeroglíficos
+t transliteración
+l fuente latina
+i fuente latina (cursiva)
+b fuente latina (negrita)

Rotación de signos:
x\R**º** signo más un numero (1 al 360), rota el signo en sentido horario

Puntos:

Punto negro «O» • Punto rojo «o» •

Linea superior e inferior:

<F-signos->

Cartucho:

<-cartucho normal-> o <**1**-cartucho normal-**2**>

<**2**-cartucho invertido-**1**>

<**0**-cartucho sin cerrar-**0**>

Serej:

<**S**-signos->

Cartucho-*Hwt*:
Consta tres comandos y sus combinaciones

<**h1**-signos-**h1**> <**h2**-signos-**h2**> <**h3**-signos-**h3**>

Manual de codificación (Manuel de Codage)

A	**i**	**a**	**w**	**b**	**p**	**f**	**m**	**n**	**h**	**H**	**x**	**X**	**s**	**S**	**q**	**k**	**g**	**t**	**T**	**d**	**D**
A	**i**	**a**	**w**	**b**	**p**	**f**	**m**	**n**	**h**	**H**	**x**	**X**	**s**	**S**	**q**	**k**	**g**	**t**	**T**	**d**	**D**